MOAI-TECH

úmero 6 375 ptas

sólo MSX

Pentaro 2, Realms of Adventure, Morning Star,

Ark-A-Noah, Blue Warrior ...

MOAI-TECH

índice

número 6 diciembre 2000 375 ptas

El noticiario *4*
Fanzinoteca *6*
BCN XVII *10*
Dimension Zero *12*
Ark-A-Noah *18*
Morning Star *20*
Pentaro Odissey 2 *22*
Realms of Adventure *24*
Blue Warrior *27*
Cd Player *30*
Suscripciones *31*
Illusion City *32*
MSX Perfect Covers *33*
Nuestro Mesías *34*

Moai-tech team:
Manuel Dopico
Julio Gracia
Iván Priego
David Casanovas
Rafael Bollero

Colaboran:
Paco Santos
Javier Dorado
Manuel Pazos
David Fernández

Diseño:
Iván Priego

Fotografía:
Moai-tech

Moai-tech 2000
Una publicación independiente solamente dedicada al MSX

editorial

editorial

EDITORIAL

Otra vez volvemos a la carga, y ya van seis n£meros desde que nos unimos hace dos a¤os y poco, en este tiempo la formación a ido sufriendo cambios ligeros, unos se van y otros vienen como es de logica en esta vida, pero nosotros seguimos intentando ofreceros toda nuestra ilusión igual que el primer dia. Habreis podido comprobar que hemos ido mejorando sustancialmente la revista, no queremos ser los mejores pero si intentar ofreceros la maxima calidad y que paseis un rato agradable leyendo estas paginas referidas a cierta maquina obsoleta que nos hace sentirnos tambien en nuestros ratos libres y que nos ha hecho conocer a gente nueva con la que hemos llegado a compartir otras actividades, no se cuanto duraremos no pienso decir hasta que el MSX desaparezca o x años estaremos hasta que nuestras vidas nos lo permitan, que ojala sea mucho, un saludo y que disfruteis de todo cuanto teneis a vuestro alrededor.

Julio Gracia.

El noticiario

Visualizador de Videos EVA para el interface IDE.

Pues para ver videos EVA (en caso de disponer de un MSX Turbo R) ya no necesitas un interface mega-scsi. Ahora ya es totalmente posible hacerlo desde tu disco duro/ unidad ZIP/ CD ROM instalado con el IDE de sunrise (de momento las pruebas realizadas se han hecho con solo con este tipo de IDE, que por otra parte es el que poseen la inmensa mayoría de usuarios).

El player solo se puede hacer en interfaces con puertos mapeados en memoria (porque el truki está en volcar a VRAM a base de OUTIs y OUTDs directamente desde los registros del interface, nada de funciones DOS ni bios, a pelo!), y los únicos idems son en MegaSCSI y el IDE.

El autor de esta nueva utilidad (que seguro le alegrará la vida a más de un usuario de Turbo R) es Sergio Guerrero quien a hecho un trabajo excelente.

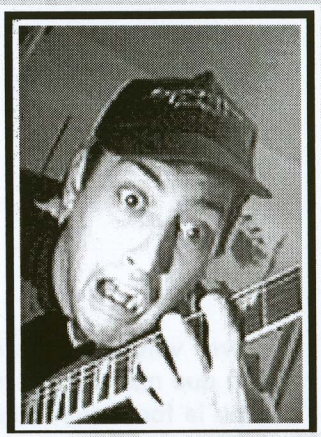
Si quereis contactar con él lo podeis hacer mediante el correo eléctronico.

sergio.guerrero@ctv.es
msx@ctv.es
sergio@aamsx.org

MSX SCENE: La página semanal de MSX.

Se trata de una interesantísima nueva página web que podrán disfrutar todos los cibernautas. Con un brillante diseño y una rica variedad de secciones.

La idea con la que se a fundado este nuevo site es la de actualizarla semanalamente con alguna noticía, rumor o novedad referente como no a nuestro querido sistema MSX. Ya son varios los colaboradores que están dispuestos a ofrecer su granito de arena para mantener con vida esta interesante web. Y por-supuesto os animamos a que si os enteráis de algún chismorreo, trincais algún tipo de información MSXera o

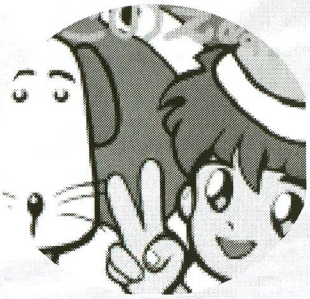


La euforia de Manuel Dopico ante la noticia del player de EVAs para IDE

emprendeis algún proyecto pues contribuyais enviandolo al email de MSX SCENE. Sin duda se trata de una idea brillante para mantener siempre al día a los usuarios de todo lo que se cuece en nuestro universo MSX y claro está, para conseguir software. Algo que llama la atención son por ejemplo sus secciones de Screenshot´s (capturas de imagenes MSXeras), su sección de ROMS y DSK´s que no son (ni mucho menos) las típicas, y sobretodo, su excelente diseño gráfico. No lo dudeis... La podréis visitar en:

http://members.xoom.com/msxscene/
e-mail:
msxscene@offcampus.net

Nuevo Catálogo



A partir de este número podreis encontrar entre las páginas de la MOAI-TECH un nuevo y surtido catálogo en el que encontrareis software de diferentes grupos. Es un servicio totalmente gratuito para todos aquellos que deseen que distribuyamos sus productos. No hay ningún tipo de ánimo de lucro, simplemente es una ayuda para todos aquellos que esteis haciendo un juego y decidáis venderlo por vuestra cuenta. El catálogo de MOAI-TECH es para que sus suscriptores y lectores puedan tener noción y compren vuestro producto. De momento contamos con dos grupos que ya se han animado TrapoSoft e Imanok.

Aquí, para llenar el hueco, el castillo de Nagoya, cortesía de Paco Santos

FANZINOTECA

LOADDING Extra numero 3
Siguiendo con nuestra recerca para encontrar material de MSX en revistas u otro tipo de publicación de caracter comercial, nos hemos vuelto a topar con material realicionado con el MSX en la revista LOADDING.
He oido que posiblemente esta revista se deje de editar por problemas economicos, espero de corazón que no sea así... Aun no he podido comprobar si esto es cierto.
En fin, a lo que ibamos.
En el numero de Agosto del 2000 de esta revista dedicada a los videojuegos (especialmente a la PSX) la gente de la redacción a decidido dedicarle todo un numero extra al campo de los videojegos eróticos, repasando con bastante documentación la historia del erotísmo en la informatica.
Por supuesto han incluido un buen trepaso a la mítica saga de MSX Peah Up, distribuido en cuatro páginas a todo color y con muchas imágnes de estos juegos.
Estas cosas siempre alegran la vista, comprarte una revista en un kiosko y encontrarte columnas enteras ofreciendo material de MSX. Y mira por donde, la revista Loadding ya a hablado del MSX en varias de sus anteriores ediciones. ¿Habrá algún usuario en el equipo de LOADDING?.
En estas páginas hacen un repaso muy elogiador de grandes titulos de MSX como Outher Limits o Mirror Maze. Por supuesto al hablar del MSX2 de principios de los 90 hacen claras referencias a KONAMI, a MicroCabin, MSX Fan y demás...
En fin todo un detalle para los coleccionistas de material impreso de MSX como yo.
En fin, para más información...
LOADING
Avda. Mare de deu de Monserrat 2
08970 Sant joan Despí (Barcelona)

loading.cjb.net

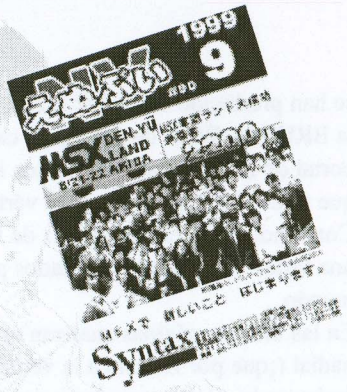
HNOSTAR 44
Nuevamente se han producido algunos cambios en la estructura y maquetación de la revista de MSX española por excelencia. También os adelantamos que Jesus Tarela (director) está pensando en cambiar la estrcuctura de montaje de la HNOSTAR...
Algunos de los datos que ofrece en esta nueva edición son que posiblemente se simplificaran la maquetación (y se acortarána lgunos contenidos de importancia menor) para interactuar en favor de la regularidad de salida. Es mejor que las noticias sean actuales y regulares, aunque ello conlleve a un descenso de la calidad.
Por que en una revista lo que realemente importa es el contenido y que te enteres de los que pasa en el MSX con frecuencia y seriedad. Desde Moai-Tech queremos apoyar esta iniciativa, ya que consideramos que es la más acertada que nunca se haya plantado este club.
Por lo que refiere al n44:
Nos encontramos delante de un nuemor con bastantes contenidos, sobretodo de software... En esta nueva edición de HNOSTAR podréis encontrar interesantes artículos de juegos como SIR DAN, KYOKUGEN, Realms of Adventure, Sandstone, El genial Final Bout y algunos más...
La sección de noticias viene bastante cargada con temas interesantes como por ejemplo La fabricacion de FM PACS nuevos en españa o información sobre el Evolution 4 de padial.
From Internet Informa (entre otros) de los 2 grandes acontecimientos MSXeros que

se han producido en la red: Hispa MSX y la BRUTAL WEB de AAMSX, casi un portal de MSX español en varios idiomas y que se actualiza a un ritmo de vértigo.
Como no, incluyen reportages de las mil y una ferias y encuentros relizados por el mundo...
En las últimas páginas analizan el z380 de padial (¡que por fin esta a la venta!) e incluyen las típicas secciones que nos pueden faltar, tales como anuncions, opinion, hazlo tú mismo etc...

Otro gran numero de una gran revista que como siempre, entretiene hasta la última de sus páginas.
Club Hnostar
Aparatado de correos 168
15780 Santiago de compostela (la Coruña)
Tel: 981 80 72 93
hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar

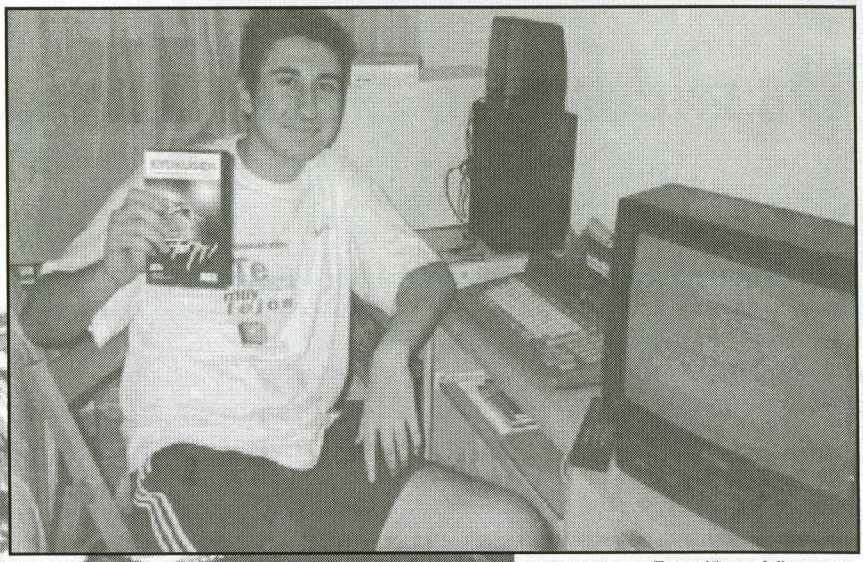
DEN YU LAND 2000 (panfleto informativo)
Los afortunados españoles que pudieron asistir a este importante encuentro japones, recibieron (al igual que todos los asistentes) un muy bien realizado panfleto que incluia información de la feria.
Un buen amigo nuestro tuvo el detalle de traernos uno de estos panfletos, y una de las cosas más interesantes que hemos podido encotrar en este pequeña publicación informativa son las direcciones WEB de los diferntes clubs japoneses. Hemos creido oportuno citaros la lista de estos sitios en Internet para los más adictos a la red...
IMORI PRODUCTIONS
http://www02.so-net.ne.jp/~ubukawa/
YANIRINGE Mazeru na kiken
http://www.command2.com/yarinige/index.html/
Kagito Doumei
http://akari-house.net/key/
Frontline
http://www.kt.rim.or.jp/~f_line/index.html
SYNTAX
http://homepage1.niffty.com/syntax/menu.htm/
Poplight
http://www.geocities.com.jp/SilliconValley-Bay/5798/
ESE ARTISTS FACTORY
http://www.hat.hi-ho.ne.jp/tujikawa/ese/
Do-RAGON SoftWork
http://www.pure.ne.jp/~dorasoft/
POPCORN:
http://www2.ocn.ne.jp/~nishikaw/popcorn/index.htm/
http://interline.or.jp/~akao/
GIGAMIX
http://wwwgigamixonline.com/
MO SOFT
http://www.din.or.jp/~mosoft/

Dreams
http://www5a.biglobe.ne.jp/~cocotti/dreams/
¡Que os divertais!



FKD FAN 13

Magnifico, no se puede calificar de otra manera este ultimo n£mero de despedida de FKD, en el que gran parte de culpa la tiene Ivan Priego maquetador támbien de este Fancine que tienes entre manos y Jaume Mart¡ el unico superviviente en redacci¢n de todo el antiguo equipo junto a la colaboraci¢n deotros usuarios conocidos. Asi pues nos encontramos con un gran n£mero de 56 paginas con portada y contraportada a color que representan a dos grandes juegos del Standar como son Dragon Slayer 6 e Illusion City, abrimos el Fanzine y nos encontramos con una despedida de Jaume Mart¡, 2 completisimas guias para terminarnos dos juegos buenisimos, el Arcus y el Final Fantasy, entrevista a MSX Boixos Club, uno de los Clubs con mas solera en el mundo MSX, opini¢n, Sukebe? que nos informa de varios juegos juegos Japos que aun no han llegado por aqui, Emerald's art book, Tilburg 97, Fancines, Trucos para el Scc, Paulo una nueva producci¢n nacional que espero se lleve a cabo,Maquetas de personajes de MSX, Crimson II, juegos del X68000 y Fin. Este ultimo n£mero se vendio a 600 pts en la £ltima reuni¢n de Barcelona y se agotaron todos, esperemos que algun dia vuelvanaunque sera dificil pero al menos espero que sigan entre nosotros.
Fin?



Este niño es feliz porque tiene un juego japonés

Su amigo es más listo que él. Él se va a Japón

XVII ENCUENTRO DE BARCELONA

Hola a todos, de nuevo me siento aqui para explicaro de manera resumida y sin complicaciones el nuevo dia de gloria vivido en este tipo de reuniones msxseras que nos reunen 2 veces por año a amigos y amigas de todo el pais.
Quiero volver a recalcar para que nadie se sienta ofendido ni olvidado que siempre que me encargo (por voluntad propia por que si no...) del comentario de la reunión, puedo dejar escapar algun detalle o noticia.

MATRA

Presentaron un nuevo juego, el Ark-a-noah un juego del patron del Arkanoid pero mucho más mejorado, revistas NV importadas de Japón y existencias del Sbb y alfombrillas con el logo msx, el Ark-a-noah valia 1500 pts.
Y algo que alegro la vista a los alli presentes, dos Robot Arm de Spectravideo que aunque no funcinaban del todo correctamente ya los quisiera tener más de uno. Su esperado juego Moscu aun esta en fase de desarrollo.

FKD

Se despidierón de nosotros con un magnifico y estelar en todos los niveles número 13 que como no podia ser de otra manera agotaron, disponian de un GFX 9000 conectado a una camara que usarón para digitalizar.
En el mismo Stand de Fkd se pudieron ver las primeras imagenes de un juego que se llamara Paulo y que pertenece a un nuevo grupo llamado Palmera Under Soft. (Este juego promete ojala que salga)

Hnostar

Como siempre o casi siempre les represento Jose Maria Alonso, no hubo número nuevo que ya se hace de rogar sin embargo si hubo novedades en cuanto a Soft importantisimas y de todos los gustos y que creo se agotaron en su totalidad Pentaro Odyssey 2 , todo un megajuego nacional creado por Marcos Vega Coso que supera con creces (mi opinión personal) a su antecesor, PVP 2000 pts.
Realms of Adventure, un nuevo e increible Rpg de Umax que parecen no conocer otro tipo de juegos pero que se agradecen, este juego se diferencia respecto a los demás que podra ser jugado con nuevas extensiones al igual que los Sorcerian asi que no acabara aqui, PVP 2500 pts.
Kyokugen, !Dios! que me perdonen el resto pero este es junto al Sonyc para mi uno de los mejores juegos aparecidos para mi ultimamente, claro que si tenemos en cuenta la fecha (1997) no es exactamente una novedad, lo que sucede es que como siempre los Japoneses temen exportar a Europa, un grandioso juego de naves que nos recuerda al magnifico Aleste 2, PVP

2600 pts. Los abonados a HispaSoft tenian descuentos.

V.A.J CLUB

Sin novedades, trajeron revistas atrasadas, 3 pistolas adaptadas de Sega y una guitarra para jugar al Hajiku Mania.

IMANOK

David Fernandez nos presento otra novedad, el Final Bout que no son ni más ni menos que las aventuras de Goku y sus amigos trasladas a nuestros msx2, su precio 1500 pts.

MESXES

Llegamos al Stand de los usarios más hechos polvos del Pais (lo de hechos polvos por el fatigado viaje) , suerte y salud a todos, ostias me parezco al Van Gal.
Como novedades tenian otoro deliciously SD 14, Neo Autoejejome 2 un entorno grafico para usar desde el Dos, Tataku Mania Dj otro gran invento del Saver tenia conectado un plato giradiscos al msx para hacer tus mezclas de pincha discos, Rodón (Rigodón) , como mola esta peña bajo este nombre se encuentra un robot perro que estan intentando hacer funcionar desde el msx solo espero que no sea de raza violenta.
Trajeron material antiguo, el Hajiku Mania, Nestor Kit y la p...a del Nestor que debe ser ya material antiquisimo (esto me lo dijo Lanchernovil).
Espero que nos veamos de nuevo en Diciembre y disfrutemos juntos de una nue
va comida en el Bar de nuestro amigo el atontao, debia jugar al Spectrum de Joven.

MSX MEN

Ramon Ribas nos trajo esta vez como novedades el Morning Star un entretenido arcade Japones hecho por WorkShop al precio de 1495 pts y el Legacy V3.3 un nuevo Cd recopilatorio de Soft MSX.

Estand de 2a mano

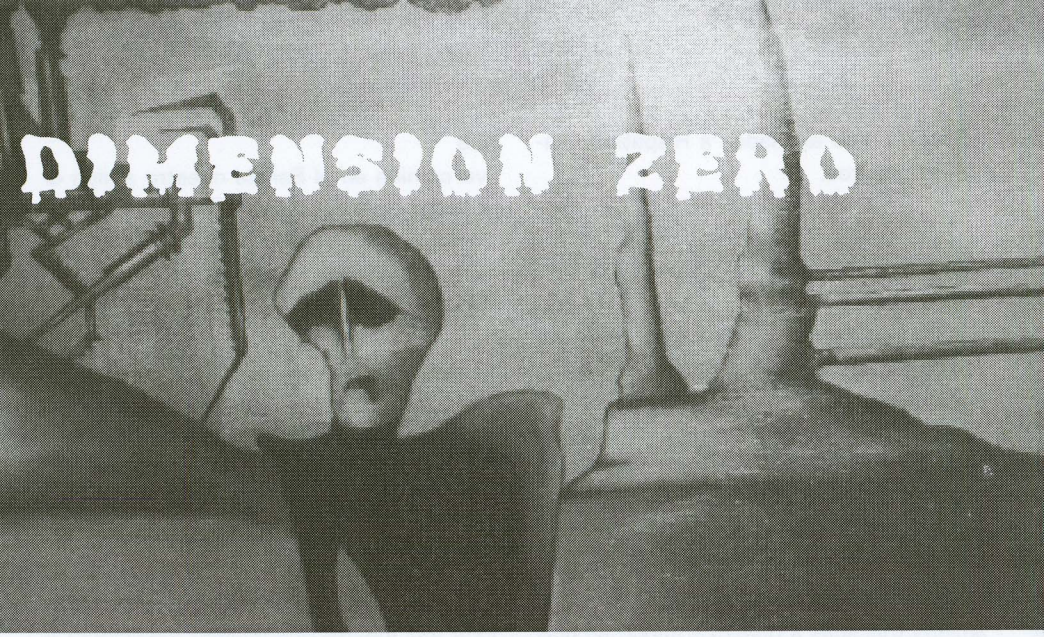
Esta vez mostro una imagen desoladora y no hubo nada que mereciera la pena.

Moai-Tech

Vendimos el numero 5 por 375 pts volviendo al formato antiguo, el MoonDop 2 y mostremos la demo del Blue Warrior un arcade estilo Knigthmare para MSX2 que pronto estara acabado si no lo esta mientras lees estas lineas.

El concurso de graficos no se como quedo, pero si se que Veronica Velasco se volvio a llevar un premio.
Esto a sido todo por esta vez, resumiendo otro gran encuentro sobre todo por las novedades que ya tocaban.

Julio Gracia



Hola de nuevo a todos amigos y amigas, espero que disfrutarais con la anterior entrega, como podreis habido comprobar por primera vez a habido imagenes de todos los juegos, !por fin!

En esta nueva entrega de la sección vais a volver a disfrutar con nuevas maravillas del Sol Naciente algunas incluso ineditas para la mayoria que es lo que al fin y al cabo busco repescar juegos olvidados o que hace poco van llegando.

Al final de la entrega os doy mis señas por si quereis enviarme algun comentario o teneis duda de algun juego comentado o simplemente queris conseguirlo, bueno os dejo para que os adentreis en una nueva dimensión, un plano de otra Galaxia llamado MSX.

TITULO:CRIMSON
FABRICANTE:SCAP/XTAL
AÑO:1987
CLASE:RPG
SISTEMA:MSX2
FORMATO:1X2DD
SONIDO:FM PAC/PSG

Cuando carge este juego por primera vez me quede un poco pillado, creia que se trataba de una equivocación ya que al principio aparece el nombre de Scap la creadora del Arklight, y más pillado aun cuando aparece la pantalla de presentación del juego y empieza a sonar una buenisima musica en Fm con fecha del 87. Superadas las primeras sorpresas empiezo a jugar y lo siguiente en que reparo es que la musica es Psg lo cual me deceociona un poco pero es cucho la musica y me doy cuenta de que este juego me motiva y me invita a jugar con el horas y horas.

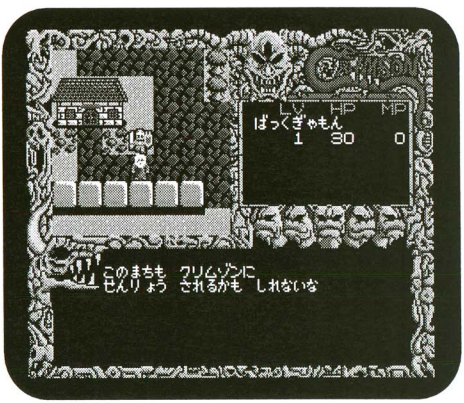
La dinamica del juego es la misma de los otros Crimson y no Grimson como muchos

Pantalla de presentación del Crimson

creen, empezamos la partida como no en un pueblo, llevamos a un simpatico guerrero con el que recorreremos mil y un lugares el scroll es rapidillo pero va a trompicones, una vez salimos del pueblo se ve todo a vista de pajaro amenizado con otra gran musica y con la alegria de que en los exteriores no haremos ni un solo combate, en esta primera parte en teoria debemos buscar (esto es seguro) tres bolas de colores que hemos de colocar en unas estatuas que se encuentran en unas cuevas debajo del primer pueblo donde comenzamos la aventura, esta es una de las primeras misiones que deberemos llevar a cabo, las demas no las se aun por que no he podido jugar demasiado pero imaginos cualquier cosa. Una vez llegemos a las cuevas,Torres o a donde sea podemos volvernos un poco locos por que estos mapeados son bastante enrevesados, aparte de contar con distintas plantas, también podemos encontrarnos con teletransportadores que distinguireis por que son circulos de color Azul, estos teletranportadores parece que nos lleven a otra planta del mismo lugar pero el lugar cambia, aparte que hay momentos en los que no daremos ni dos pasos sin entrar en combate pero como tambien contamos con la opción de huir si son buenos los enemigos podremos seguir tranquilamente.

Los combates son por menus como en los otros pero los graficos son mucho más buenos que en las siguientes entregas, todo en general es más bueno que en los demas Crimson, es facil jugar a este juego aun sin saber Japones y la verdad es que creia que no iba a volver a ver un juego de rol tan bueno como los Ys,Dragon Quest y toda esa maravilla que tenemos en MSX.

Otra cosa, a lo mejor es por que he visitado pocos lugares, pero los pocos que he visto (del juego) no he encontrado ningun enemigo igual, para grabar las partidas lo haremos en el mismo disco y desprotegido, solo podemos salvar la partida dentro de los poblados ademas y para que no os asusteis como fue mi caso al pulsar la opción se nos pregunta si o no pero una vez salvada se nos



Déjate de enrollarte, maldito carca!!

pregunta si queremos continuar jugando o abandonar el juego, si le decimos que no, nos aparece un mensaje diciendo que podemos apagar el ordenador y el juego queda paralizado por completo, os lo digo por que al estaren Japones podeis pensar que habeis hecho algo mal o que el juego esta chungo y no es asi, os dejo con la tra-

ducción de los menus y no me jodais y ju gar a esta pasada de juego que es buenisimo.

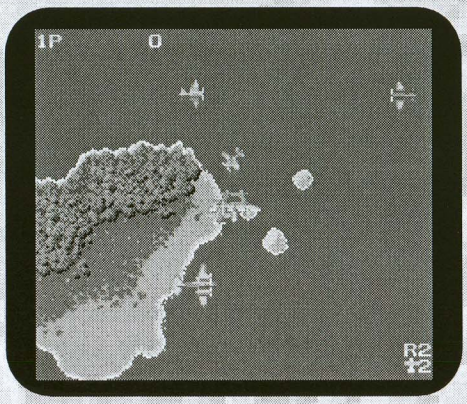
Menu de la pantalla de presentación.
Cargar una partida.
Empezar una partida. Deberemos introducir un nombre.

Menu del juego pulsando espacio.
1 Volver al juego
2 Item A-Usar
B-Ceder-Dar
C-Tirar
3 Activar armas, escudo etc.
4 Status
5 System A-Salvar partida.Siempre disco desprotegido.
B-Velocidad Mensajes

Menu en los combates
1 Combatir A-Atacar
B-Huir
C-Usar
2 Huir

Con Esc Salimos directamente de las casas y de los menus.

Aquí tenemos al ganador del concurso de belleza

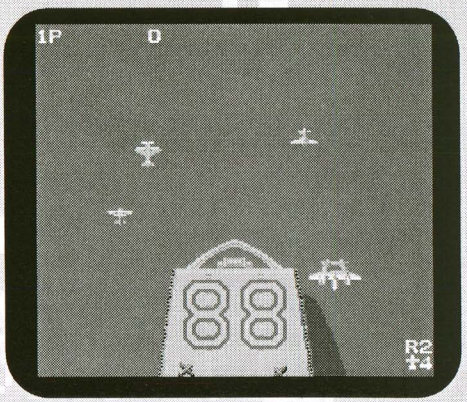


Cuidado!! Ahí voy con mi looping!!!

TITULO:1942
FABRICANTE:ASCII
AÑO:1986
CLASE:SHOOTEM'UP
SISTEMA:MSX2
FORMATO:MEGAROM
SONIDO:PSG

Si hay algo que verdaderamente hizo bien Ascii fue el desarrollo de lenguajes y comprar a MicroSoft la norma MSX por que en cuanto a juegos no es que destacara mucho aun asi nos dejo programas medianamente buenos como este 1942, los m s veteranos seguro que jugasteis en los salones de recreativas a este juego y sus posteriores secuelas que fuerón creadas por otro monstruo de los videojuegos como es Capcom, para los msx Ascii debio comprar los derechos del juego respetando eso si la version de recreativa al maximo posible. Un detalle de Capcom si os fijais es que hizo un buen

número de titulos belicos ambientados en la II Guerra Mundial, Comando (!Dios!) , 1942, 1943, 1941 y m s tarde se inflo con los juegos de lucha que les reportaron exito a saco, pero bueno que le den a Capcom y vamos a nuestro rollo. En 1942 los Yankis y los Nipones estaban enzarzados en una cruel batalla y es en los mares e Islas del Pacifico donde transcurre nuestra aventura, espegaremos del portaviones Enterprise indicandonos mediante un mensaje que deberemos luchar a traves de 32 pantallas, acto seguido empieza a atacarnos toda la aviación Imperial Japonesa y yo me pregunto.... pero de donde salen tantos aviones? , despues de varias partidas les cogi el truco, si os fijais en las peliculas antiguas cuando salia mucha peña no es que hubiera mucha gente... eran los mismos que daban la vuelta a la camara, pues aqui pasa lo mismo son los mismos aviones que dan la vuelta al monitor. El desarrollo del juego es siempre en horizontal y de lo unico que se trata es de machacar aviones, disponemos de varias ayudas para facilitarnos la vida, cada cierto tiempo y en todas las pantallas aparecen escuadrillas de aviones rojos, si los abtimos a todos nos dejaran las letras Pow que pueden ser de varios colores y nos reportaran los sihuientes beneficios, disparo doble, desaparición de todos los enemigos que haya en pantalla, dos aviones que nos acompañaran hasta que sean destruidos y puntos, puede que haya alguna cosa m s pero yo no lo se. Ademas de esto si pulsamos la tecla Graph nuestro caza hara una pirueta en el aire (!Oooohhhh que listo si es un juego de aviones no las va hacer en el suelo) con lo que podremos librarnos de algun disparo o posible colisión el enemigo, al final de algunas pantallas nos las tendremos que ver con un gigantesco avión que nos querra putear a tope y que lo conseguira si no vas al meno con el disparo doble y eres muy habil esquivando sus andanadas de balas, tenemos que estar muy seguros si queremos usar las piruetas ya que cuando acabemos nos podemos encontrar un n·mero de disparos imposibles de esquivar, os recomiendo jugar con el volumen a cero o bien escuchando algun Casete o Compac por que el aspecto sonoro de este juego es vomitivo, la verdad es que si hubiera tenido alguna aunque solo hubiera sido una que diese vida al juego hubiera ganado algo más, por que



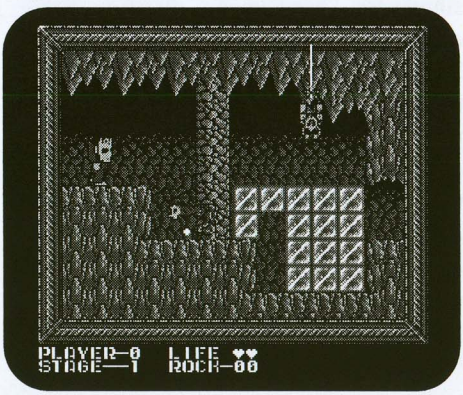
Visión aérea del Enterprise

encima que la musica, si es que se puede llamar asi, además de ser una mierda cuando disparamos se vuelve en una cacofónia insoportable, los grafi cos estan bien pero no matan, de todas formas podemos decir que contamos con otra conversión de recreativa de las historicas, tambien existe una versión de este juego para los msx1 aunque no creo que despierte pasiones, si os mola los traqueteos con el Joystick o cursores este juego os dara muchas satisfacciones pero si pretendeis buscar la adiccion de un Gradius o Aleste m s vale que ni jugeis.

Boris Karloff trasladado al MSX

TITULO:MON MON MONSTER
FABRICANTE:HOT B
AÑO:1989
CLASE:ARCADE AVENTURA
SISTEMA:MSX2
FORMATO:MEGAROM
SONIDO:FM PAC/PSG

!Dios voy a sentarme que empieza la peli Frankestein! , que diver y solo es para MSX2 nada de 2+ ni canales de pago Turbo R, eso si usa Estereo pero bueno vamos alla. B Caliente o Hot B como prefirais llamarla nos regalo de entre varios titulos este formidable juego de aventuras en el que encarnamos a todo un mito del cine de terror como es Frankestein, cargamos el juego y nada más desaparecer el logotipo disfrutaremos de un gran efecto visual en el cual una explosion de burbujas llena toda la pantalla para despues aparecer una imagen de nuestro prota mirando a traves de un muro roto. Empezamos nuestro periplo por unas cuevas y nuestro primera impresion sera de gran sorpresa, "gran" por el tamaño del personaje y los enemigos, un poquito lento pero la adiccion que crea este juego hace que nos olvidemos de sus poquisimos fallos,este juego lejos de seguir un sistema convencional de ir atravesando pantallas nos ofrece infinidad de posibilidades, puertas, ascensores, transportadores y lo más interesante y lo que nos hara ir de culo en muchas partidas, decorados falsos, lugares por los que parece totalmente imposible pasar resultaran ser nuestra unica salida o bien nos desviaran. Tambien encontraremos Items dando puñetazos en lugares donde no hay nada, lo cual hace que la partida sea mucho más intensa ya que en cada pantalla no de Stage sino al ir avanzando recuadros ya que el sistema es de apagado podremos estar un par de minutos o tres indagando a base de puñetazos. Muy importante es observar el movimiento de los enemigos ya que cada uno tiene unas pautas de comportamiento, para atacar aparte del puño dispondremos de rocas que lanzaremos como bombas que iremos encontrando por el camino y no solo esto sino que tambien podremos encontrar recargadores de energia, vidas extra, botas para correr? o saltar? más, vamos que el juego esta bastante currado. Luego en cada final de fase lucharemos contra monstruos gigantes, se me olvidaba, en los ataces aparte de meter directos tambien podremos disparar rayos y



unas bolas que van surcando el aire con efecto de parabola. Las musicas son geniales y los graficos muy bien, mejor a mi gusto el de los enemigos que el de nuestro prota, si te machacas el juego te lo puedes pasar en una hora u hora y media pero tendras que sudar hasta descubrir todos sus secretos que no son pocos, he disfrutado tanto con este juego que me afecto un poco cuando lo termine ya que me quede con ganas de más marcha. Las teclas de función son espacio y graph y con Stop veremos donde estamos nosotros y el Boss. Como diria Joaquin Prats....!A jugaaaaaaar!.

Julio Gracia

TITULO: PUYO PUYO
FABRICANTE: Compile
AÑO: 1988
CLASE: Habilidad
SISTEMA: MSX2
FORMATO: diskette
SONIDO: FM, PSG

Esta es mi primera vez. Sí, quiero decir la primera vez que escribo para la Moai (que nadie piense mal, je,je). Soy Emma y me voy a estrenar comentando el juego que me ha "enganchado" al MSX: el **Puyo Puyo.**
Es un juego que tiene mucho vicio: es del tipo "tetris", o sea, que en la pantalla te aparece un rectángulo donde van bajando los puyos y consigues los puntos uniendo cuatro o más puyos del mismo color. Cuando llegas a un número determinado de puntos, pasas de nivel y tienes un nuevo puyo para incluir en la fiesta. Yo personalmente prefiero jugar a dobles, ya que tu tarea entonces consiste en putear a tu adversario uniendo cada vez el mayor número de puyos posibles para que a tu contrincante le

Uno de los últimos juegos de Compile para MSX

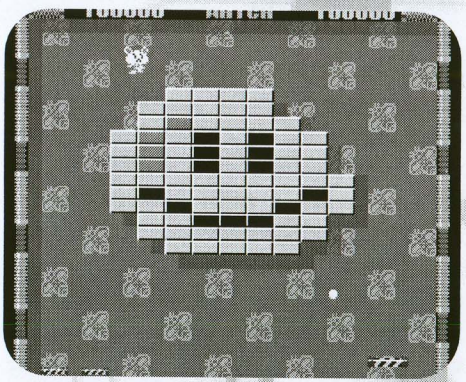
caigan encima de su tablero unos "globos" negros que le dificultan la unión de los puyos: cuantos más puyos unas, más globos le caerán!
Aparte de este típico tipo de juego, puedes jugar en el modo "misión": en él has de completar en cada uno de los tableros las misiones que te indican: o eliminar a los puyos rojos, o dejar la pantalla en blanco, o ...las primeras son bastante facilitas, pero poco a poco va subiendo el nivel. Uno de los problemas es que las "misiones" están en japonés, o sea, que no te enteras de que iba la misión hasta que te la has pasado. Por favor, ¿alguién podría traducirlo para que pasarte las misiones se conviertiera en algo un poco más fácil y sobretodo rápido? Gracias, ya que sin ello a veces se me hace un poco monótono jugar y jugar sin saber si lo hago bien, mal,... ¡ y a veces es interminable!
Y comentando las músicas, puedes escoger entre tres musiquillas diferentes cada vez que empiezas un nuevo juego. En particular, la que más me gusta es la primera, ya que es la que me recuerda más al tipo de jueguecillos "tetris".
Bueno, y eso es todo. Me despido hasta la próxima.

Emma Contreras

ARK-A-NOAH

Ante nosotros tenemos un nuevo clon del ya conocido por todos Arkanoid de Taito sin lugar a dudas uno de aquellos pocos juegos que marcaron todo un estilo en el mundo de los ordenadores.Nada mas tener el juego en nuestras manos, lo primero que nos llama la atencion es la cuidada presentacion del mismo, un aspecto para mi, de los mas importantes a la hora de sacar un nuevo producto para MSX. Caja tamaño disquette con portada y etiqueta de disco en color como ya ocurrio con Sex Bomb Bunny y de nuevo Matra vuelve a hacer un juego dotandole de ese toque retro como saben hacer. Sigue siendo claro esta, el tipico rompeladrillos pero en esta ocasion el argumento es totalmente distinto. Deberemos rescatar a unos animales que construyeron sus defensas (pared a destruir) antes del gran diluvio, de ahi el nombre tan original del juego. Dispondremos de las mismas opciones de que ya incluia Arkanoid para acabar mas facilmente con los ladrillos tales como disparo, alargamiento de la tabla (no se como llamarle exactamente) o disponer de multiples bolas, en este caso huevos, y pasar asi de pantalla. A estas hay que sumarles un scroll de fondo, para mi uno de los detalles que mas me gusto a la hora de comprarlo. Destacaria el colorido de los graficos que, aunque son muy similares a los de su anterior produccion,estan bien trabajos.

En el aspecto sonoro Matra hace uso de un formato llamado Roxy Muzak utilizado en otros ordenadores tales como el Atari ST o C64 que, segun ellos,permite sacarle mas jugo al PSG permitiendo utilizar nuevas formas de onda y cosas por el estilo. Para mi gusto la unica musica del juego (la de la presentacion) aunque no esta mal, utiliza unos tonos muy al estilo del Spectrum pero esperemos poder disfrutar de nuevas composiciones mas MSX en futuros juegos. Por otro lado, los efectos de sonido estan bien logrados y cumplen bien su funcion.



En definitiva un buen juego que seria mas completo si se hubiesen incluido musicas que acompañasen a su desarrollo en cada pantalla.

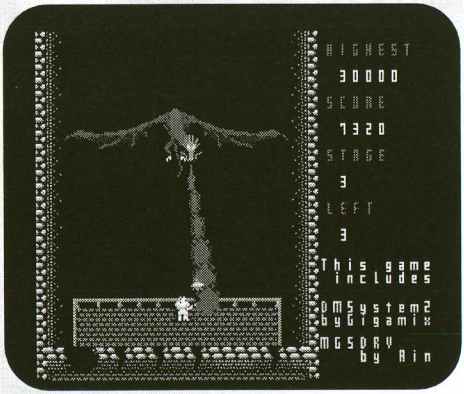
Paco Santos

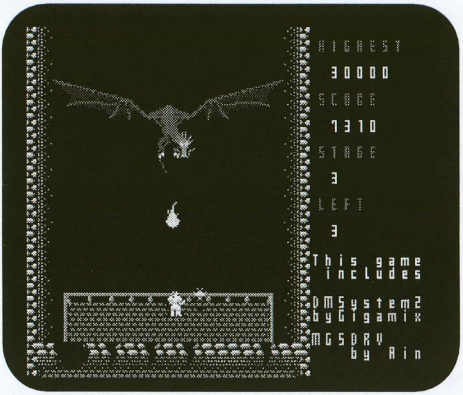
Cómo no, Akiha

Morning Star
(Tilburg Version)

De la mano de GIGAMIX DM System 2 (autores del divertido Magical Labyrinth) nos llega desde japón un interesante juego. Se trata de "Morning Star", una aventura medieval sencillita pero muy adictiva, cosa que porcierto, es muy frecuente en el soft-

ware japonés.
A primera vista, este pequeño "shot 'em up" puede parecer algo tosco y pobre visualmente. Pero lo cierto es que se trata de un buen juego, original y muy entretenido. El desarrollo del mismo tiene lugar en una torre que se ve atacada por una serie de monstruos tales como murciélagos, calaveras o incluso dragones.
Tu papel en "Morning Star" es el de un joven y valiente caballero que armado únicamente con un bola de hierro debe impedir que semejantes bichejos destruyan la torre.
Para empezar un poco a describir este juego podría señalar que es un cruce entre "Arkanoid" y "Space invaders" tal y como me lo describió su distribuidor oficial en España, Ramón Ribas.
Y la descripción no podía ser más acertada.
La bola con la que está armado nuestro enlatado protagonista no para de girar a nuestro alrededor (¿os acordais del "option rolling" del nemesis 3?, pues es exactamente ese movimiento). Y pulsando la barra o el botón de fuego del joystick dejamos ir la bola de hierro lanzandola violentamente contra las temibles bestias que acechan la seguridad de la torre.
También destaco que durante el transcurso de las fases de fondo vemos un efecto muy chulo de una especie de huracán, algo que le da bastante vida al juego.
Las bandadas de enemigos que aparecen en las diferentes fases cada vez se acercan más e incluso te disparan bolas de fuego. Si no los destruyes a tiempo o si dejas que den demasiados golpes a la pared de la torre que tú defiendes entonces se producirás un incendio y un "Game Over" del copón. ;-)
Bueno pero aquíse me escapa un pequeño detalle. Si te alcanza algún disparo entonces te eliminan una de las tres vidas con las que empiezas. Pero si lo que logran es perforar la integridad de la torre, entonces (aunque tengas todas las vidas)





pierdes toda la partida.
Cada tres pantallas aparece un montruo de fin de fase. El primero es un dragón verde que lanza ráfagas de fuego rojo por la boca. Lo cierto es que las fases son más bien "facilitas" pero sin duda los monstruos son bastante peligrosos, por lo que no es fácil acabar con ellos.
Y para concluir, hablaré un poco del aspecto sonoro de esta pequeña producción. La poquitas músicas que acompañana a la acción están realizadas con el FM PAC y no están mal. No obstante son muy sencillitas y repetitivas a pesar de poseer algunas melodias si más no curiosas. Por ejemplo la música de los monstruos de final de fase viene a ser algo parecido a un "solo" de Batería, con sus redobles y sus "platazos" y sus "breaks" de timbalas. Bueno el FM PAC hace lo que puede. ;-). Por otra parte también hemos de comentar que NO lleva música MoonSound :-(lo cual por desgracia ya es una tradición en el software japonés.
¿Y que me falta ya por decir?... ¡Ah si! los efectos de sonido, pues no sé, supongo que son los típicos efectillos en PSG. Digamos que sencillamente cumplen, como el resto del juego. Al igual que como dije cuando comenté el SEX BOMB BUNNY. Se trata de un juego sencillo pero adictivo y eso, a fin de cuentas, es lo realmente importa.
LO MEJOR: Es adictivo, muy jugable y Original. Es instalable en Disco Duro.
LO PEOR: La música es muy simple en especial la de los monstruos. Pero pese a eso no carece de gracia y no se hace para nada desagradable.

DIRECCIONES DE INTERÉS:
e-mail: ghost@nodus.ne.jp
WEB: http://www.nodus.ne.jp/~ghost/
(La versión en inglés ya está disponible)
Postal: Nobuaki Washio (Ghost)
7-9, Kasugacho 1 chome,
Toyonaka city, Osaka, Japan
ZIP 560-0052

Distribución en España:
MSX-MEN
Ramón Ribas Casayas
Sardenya 379 Atic 3
08025 Barcelona
e-mail: msxmen@intercom.es

PENTARO ODYSSEY 2 The island

¡¡Por fin!!, nuestro pinguino emblemático del MSX ha vuelto a la carga. Pero esta vez viene más preparado que nunca, con nuevas fases, nuevas armas (¡¡mola!!) y muchas novedades de juego con respecto a su primera entrega. Si, si aquel exitazo de 1997 que vendió cientos y cientos de ejemplares por todo el planeta, PENTARO ODYSSEY the revenge.

Si Pentaro 1 rompió moldes en la forma en como venía presentado esta segunda parte te dejará de piedra... Es absolutamente profesional, pero profesional de verdad. Una caja de plástico enorme con su portada e librito de instrucciones de imprenta... De verdad, ver para creer.

Y empezando ya a analizar el juego lo primero que podremos decir esque las mejoras son considerables.

La mejora más destacable sin duda es la inclusión de un mapa con sus correspondientes indicadores, cosa que le da una riqueza visual al juego muy buena.

Ahora existen puertas por las que pentaro puede acceder de un lado a otro algo que lo convierte en más interesante. También y como antes e comentado existen varios tipos de armas que podremos seleccionar durante el transcurso del juego mediante la tecla TAB (Todo esto viene perfectamente explicado en su manual, que por cierto es muy espectacular en cuanto a calidad visual).

Algo que realmente mola mucho esque ahora SI que es instalable en HD, basta con copiar los ficheros a un directorio o crearte un fichero .DSK y ¡¡Olé!! se acabaron las cargas desde diskette.

Una nueva posibilidad que ofrece este nuevo juego de CABINET es la de poder grabar partida. No se porqué pero me da en la nariz de que esto se a hecho pensando en todas aquellas personas que consideraban que el primer pentaro era excesivamente difícil (yo no lo pensaba, de hecho me lo terminé (aunque con mucho esfuerzo)).

Un aspecto que ya no me parece tan positivo es el tema de la banda sonora. Os explico:

En el pentaro Odyssey 1 la música era estupenda, genial (y ya de paso diré que por ahí lei "que las musicas no pegaban y que se parecian más bien a las del RUNNE MASTER", cosa que me parece una tonteria) y sobretodo enganchaba.

La música del primer mundo realmente le daba aires a la música del Penguin Adventure y era de "inicio de aventura", muy muy lograda.

Cuando te mataban aparecia una pequeña melodia al igual que cuando pasabas de fase... Algo que en mi opinión le daba una riqueza auditiva deliciosa y melosa. En definitiva, siempre he creido que del PENTARO 1 lo mejor era la música y la catalogo como una grandiosa banda sonora, llena de detalles y de composiciones estupendas.

Pero en PENTARO 2 creo que Frederick Boelens no a hecho el excelente trabajo que hizo Jose Angel Morente en su dia. No se, en esta segunda parte no aparecen los temas de cuando te matan o los de

paso de fase. La música es un pelín repetitiva. Por ejemplo la de "death place" es una versión de un tema del "penguin adventure" que suena algo tosca pero sin ser en absoluto desagradable.

Pero ya dejando el tema de la música a un lado, me veo obligado a decir que el juego es bueniiisimo, que los gráficos están bastante mejorados con respecto al primer Pentaro, que tiene muchos más detalles y opciones de juego. Y que en definitiva creo que es incluso más dibertido que su predecesor...

Aunque quizá se hechan a faltar detalles como el funcionamiento del joistick por ejemplo, pero eso no quiere decir que sea malo, más bien todo lo contrario. **PENTARO 2 es un juego excelente.**

Dicho esto creo que lo único que queda ya esque te hagas con uno ya que solo por ojear la pedazo de caja en la que viene y la increible calidad en su presentación ya vale la pena. Además ya que con este PENTARO 2 ahora puedes grabar partida ya no tienes escusa para no pasartelo en grande con él. Además, creo que 2500 es un precio muy ajustado.... ¿ok?

Y ya para concluir decir que los suscriptores de Hispa MSX recibirán un descuento en esta y otras producciones nacionales e internacionales. Parece que por fin la targeta de HispaSoft ya sirve para algo lo cual me alegra muchisimo. Sin duda hemos entrado en el 2000 con buen pie, y se respira un ambiente de producción que hace 3 años no existia.

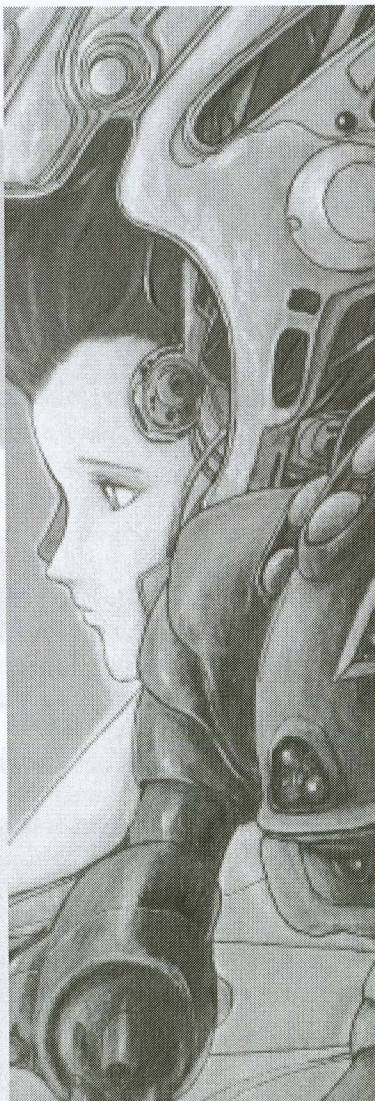
LO MEJOR: La presentación

Sus nuevas y acertadas opciones.

El aspecto gráfico de las primeras fases.

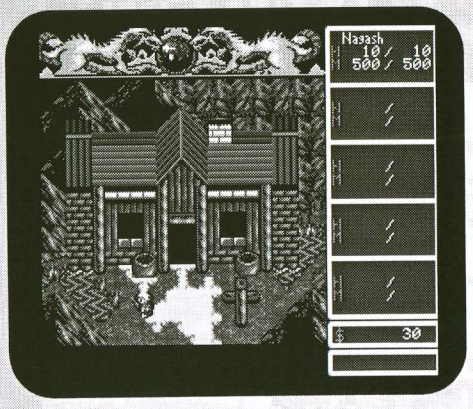
LO PEOR: Sin duda la música, que aunque no es mala, o le llega a la del primer PENTARO.

las fases submarinas no están tan trabajadas como lo estuvieron las del PENTARO 1, pero aun así están bastante bien... ;-)



Realms of Adventure

Prepárate para sumergirte en un complejo mundo de magia y aventura. Convierte en Hagash Silverstone y preparate para este mundo y sus aventuras.

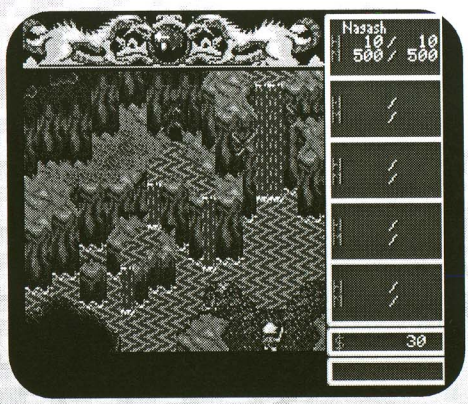


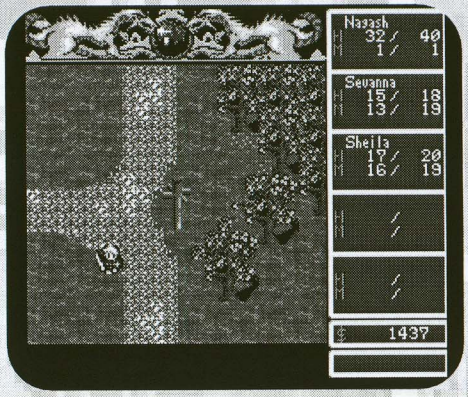
"Reinos de Aventura", es un RPG procedente de holanda del grupo UMAX. En fin, creo que a estas alturas ya debe quedar poca gente que no conozca las producciones de esta gente. Entre ellas se encuentran titulos como "The lost World" o el famoso "Pumking Adventure 3"... Pues bien, UMAX da un paso más y nos invita a sus reinos de aventura con este nuevo Software para nuestros MSX2.

Bien, para empezar, decir que todos aquellos que jugaron al fántastico "The lost World" encontrarán demasiadas similitudes entre éste y el que ahora nos ocupa lugar. Para empezar, la música es LITERALMENTE la misma del "The lost World". Los gráficos, aunque algo mejorados también son los mismos. De hecho hasta el gráfico del protagonista es el mismo. Pues que bien... Hombre, esto no significa que el juego no pueda estar bien pero... No se, yo creo que cuando uno se hace con el juego lo que desea ver es una novedad, pero no, se encuentra con un "the lost World" con el argumento cambiado. y eso duele la verdad.

Lo que si que realmente es original y muy creativo es la mecánica de este RPG. Lo que en el pasado encuentro de usuarios de MSX en barcelona pudimos comprar en realidad era el "Master Disk", y a partir de ahí, saldrán las diferentes misiones en otros diskos a medida que los muchachos de UMAX las diseñen y editen. Hombre esto está bien, es original. Pero claro, lamento tener que recoradar que también dijeron en su momento que "The lost World" sale primero en FM PAC y de aquí a poco tiempo editaremos la versión para Moonsound. Y de eso ya hace años, y los usuarios de Moonsound aun estamos esperando.

Pero de todos modos yo estoy convencido de que serán varias las misiones que apareceran a lo largo de los meses. Aunque espero con la mano en el corazón que cambien las músicas y los escenarios, por que si no, la falta de variedad hará que se aburra pronto.





De todas formas el motor gráfico del juego funciona bien, y es un RPG con toda la magia. Al igual que "The lost World". De hecho una de las cosas que me han gustado a mi y a muchos otros es el gráfico de la presentación con su típico SCROLL vertical en el que podemos ver a una especie de dragón Místico bajo un cielo nublado y rojizo muy muy bien hecho...

Y además cuando empezamos la Aventura también aparecen más grafiquillos genuinos de esta producción... son pequeños detalles que por lo menos lo diferencian de el "the lost World".

Y no os creais, que soy totalmente consciente de que he empleado un huevo de veces el termino "The lost World" en el artículo.... Pero esque yo creo que es muy dificil hacer constantes referencias a éste título cuando hablamos de "Realms of Adventure".

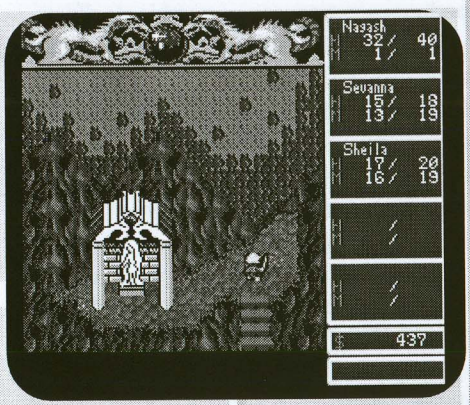
Pero no siendo ya tan duros he de reconocer que el aspecto gráfico de los escenarios está muy trabajado y da gusto ver esas casitas tan grandes y esas animaciones en el propio escenario que le dan tanta vida al juego...

Algo que realmente es una auténtica gozada es la caja de plástico con la que viene presentado. Osea es una pasada (es como la del Pentaro Odyssey), y además la estética de la portada y todos sus detalles están logradisimos. Es que no hay duda de que los muchachos del club HNOSTAR son los mejores en este aspecto. La presentación es algo muy importante a la hora de presentar un juego en el mercado. Y esta es una prueba por la que los productos españoles y holandeses han de pasar, y me alegra comprobar que la pasan con mucho éxito. Si es que de hecho... SOMOS LOS MEJORES.

Bueno, y tras esta breve introducción empezaré a analizar afondo esta nueva aventura. Por lo pronto he de comentar la aventurilla incluida en el Master Disk, ya que por lo pronot es la única disponible en el mercado MSXero (quizá para cuando estés leyendo esto ya haya salido la siguiente misión del ROA, esperemos que si).

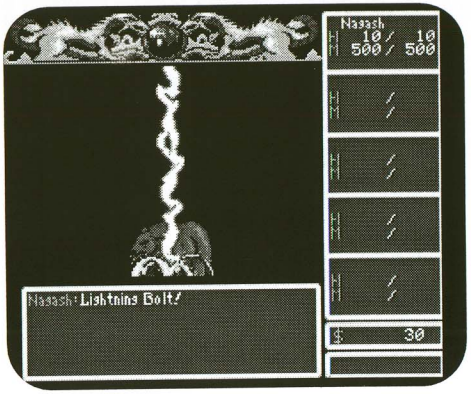
Bien, empezamos la aventura en "Abernus Village" .

Repartidas por todo el poblado, existen unas "cruces" llamadas "road sign" que



nos permiten viajar de un lado a otro y para empezar estos son los destinos que nos ofrecen.

Cown of roses - Taberna: Puedes grabar partida, dormir, etc.



Thor the blacksmith - Tienda donde comprar o vender Armas y algunos objetos.
Lanfear The Sorceress -Comprar pociones y hiervas. o icluso venderlas.
Goro´s Temple - Se trata de una iglesia donde un cura nos podrá ayudar de diferentes formas, una de ellas es por ejemplo resucitando a un compañero muerto en combate, purificando nuestra alma (supongo que en momentos del juego se nos lanzarán maldiciones, etc), e incluso rezar y hablar con el padre Goro.
Cain the Elder - En la casa de Elder podremos entrenarnos a cambio de dinero y informarnos sobre nuestras armas e incluso charlar un poco.
Castle - Te situa en las puertas del castillo donde (muy típico de los RPG´s) no te dejan entrar en un principio.
Gate - te teletransporta directamente hacia la puerta principal del pueblo.

Nota importante: Por lo menos en el Master Disk hay otro pueblo situado al oeste, y también hay más teletransportadores.

La primera misión consiste en rescatar a Sevanna de un ogro que la tiene capturada en unas cuevas (por cierto muy pero que muy elaborados lo gráficos y animaciones de este escenario). Una vez que ya hagamos hecho unos cuantos niveles (como en el PA3, DS6 o cualquier RPG) la rescataremos y compraremos armamento.
ATENCIÓN: Sevanna es un personaje muy débil y la deberemos entrenar en la cueva con mucha paciencia y por desgracia, resucitándola mucho en el templo de GORO (que cara que nos sale esta muchacha).
A lo largo de la aventura nos iremos encontrando con más personajes (de momento en mi partida ya llevo a cuatro) y resolver más enigmas.
Pero claro, lo suyo es que lo descubráis vosotros y a base de probar y probar descubrir todos los secretos que este gran RPG nos depara.
Y sobretodo que os compreis el juego, por que hay que colaborar con esta gente que mantiene al MSX con vida y con mucho movimiento. Y si además te encuentras con un juego como ROA, tan interesante, bien realizado y con esa pedazo de Banda sonora pues mejor que mejor.... ¿no?.
Pues nada, decir que os lo compréis que no os arrepentiréis por que se trata de un GRAN juego. Es como el The lost world pero elebado a un máximo nivel de adicción y argumento, además las mejoras son notables, como por ejemplo la increible presentación con la que el club Hnostar a dotadoa este producto.
Lo podeis solicitar a:
CLUB HNOSTAR
Apartado de correos 168
15780 Santiago de Compostela
Tel: 981 80 72 93
email: hnostar@ctv.es

blue warrior

MOAI TECH os presenta su última y mejor producción: Blue Warrior.

Algunos de vosotros ya sabreis que desde hace algunos meses unos cuantos miembros de Moai-Tech y otras personas que han ayudado hemosestado trabajando con mucha energía en un nuevo juego. Pues

Popolón era un mierda a mi lado

por fin lo hemos acabado.

Se trata de tod un homenaje al priemr episodio de una de las sagas más queridas de nuestro MSX: El Knightmare.

Parece que volver a rescatar a los grandes clásicos del MSX se a pesto de moda entre los usuarios, prueba de ello son las excelentes producciones inspiradas en clásicos de NUESTRA plataforma, como el impresionante MOSCOW 2024 o el Sir Dan (también inspirado en la saga KNIGHTMARE) entre otros.

Hablemos de Blue Warrior...

Tras más de 6 meses de duro trabajo, el resultado a sido muy bueno, tartandose de un juego divertido y adictivo.

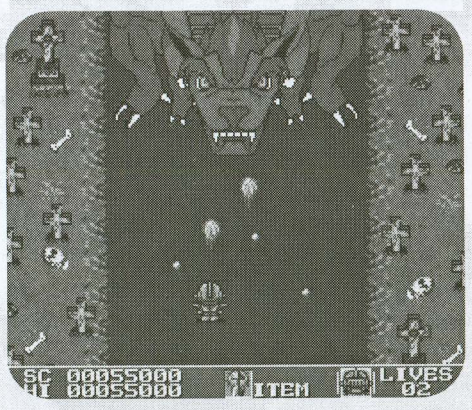
En nuestra misión deberemos guiar a un soldadito azul llamado Def Kurgan, cuya misión es la de rescatar una muleto mágico de las garras del malvado lord Adder.

En nuestra misión nos encontraremos con un total de 5 pantallas con un suavisimo Scroll vertical. Son bastantes los enemigos que os encontrareis en ellas, todos son monstruos clásicos de este tipo de arcades, como por ejemplo Murcielagos, calaberas, slimes, nubes poseidas, etc.

El diseño y planteamiento gráfico de Blue Warrio a corrido a cargo de un nuevo miembro del club: Roberto García, quien ya se dejó caer en el pasado encuentro de usuarios en Madrid. Roberto está trabajando en otros proyectos gráficos para Moai-TEch en la actualidad. Por supuesto no podía faltar el trazo de David Casanovas, quien ya hizo sus pinitos en NASH.

El aspecto gráfico es escepcional, y sin duda uno de los platos fuertes en este aspecto son los gigantescos Monstruos de fin de fase.

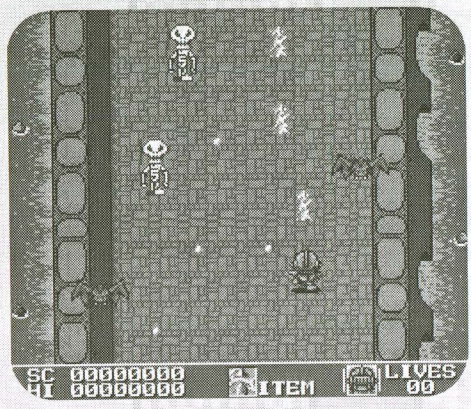
Son de un gran tamaño y hemos tratao de hacerlos con originalidad... El primer monstruo por ejemplo es un Ogro gigante excelentemente animado que te golpea



"Cariño, he agrandado al perro!"

con una basta bola de metal. El segundo es un Dragon que ocupa casi la mitad de la pantalla que a dejado parado a más de uno por su espectacularidad visual.

Sin duda estamos orgullosos del TODO el



aspecto visual de Blue Warrior.

El aspecto musical a corrido a cargo de Manuel Dopico, otro de los miembros de Moai-Tech, quien a estado trabajando en una pegadiza Banda Sonora para FM pac y Moonsound... La parte Moonsound aporta un toque fresco en el juego ya que posee algunos ingredientes poco vistos (o mejor dicho poco oidos) en MSX. Por poner un ejemplo, cada fase al comenzar tiene como cabezera musical una voz digitalizadas diciendo: Stage 1, Stage 2, etc... En fin algo bastante típico en juegos de 16 Bit, pero no muy recurrido en MSX. Nuevamente Moai-Tech se a vuelto a superar.

El aspecto del audio también incluye varios efectos de explosiones y disparos que hacen uso de nuestro querido PSG. Aunque esto ya es un Standar desde hace unos años.

Os podemos asegurar que la jugabilidad es perfecta y que la adicción también. No se trata de un juego dificil pero os aseguramos que antes de termnarlo tendreis que dedicarle tiempo.

Esto es porque hemos esmerado mucho el aspecto del juego: Por que matenemos la filosofia que un juego ante todo a de ser Jugable y adictivo. Es por ello que hemos Betatesteado el juego haciendo pruebas entre muchos usuarios que nos han servido de guia para pulir el aspecto jugable de esta producción.

La variedad de items también es un aspecto interesante. En Blue Warrios podreis derrotar a vustros enemigos haciendo uso de tres tipos de arma diferentes, que van desde el hielo hasta el fuego pasando por el arma standar que es una triple flecha. Por supuesto también existen ITEMS para aumentar el marcador de vidas e incluso ITEMS trampa!.

A diferencia de otras producciones, Blue Warrior tiene una Introducción gráfica. Tal y como nosotros creemos que a de ser en un buen juego de MSX2. Por supuesto el final también tiene sus secuencias de animacion y sus SCROLLS. Y además podréis observar interesantes gráficos de transición entre pantalla y pantalla.

El aspecto de la presentación nos dio muchos dolores de cabeza, en un principio contratamos a una dibujante para que desarrollara el diseño de la portada en papel.. Pero el resultado no nos convenció... Depus de mil y un diseños de rotulación, recibimos la noticia de que sunrise estaba muy interesada en la distribución de nuestro juego en tierras holandesas, por lo que el club hnostar nos ayudo activamente con el asunto de el diseño en papel.

Actualmente los usuarios españoles pueden conseguir este juego através de Moai-Tech ya sea por encargo a domicilio o

"Oh, no! La suegra se ha cabreado!"

comprandolo en las ferias y convenciones de MSX a nivel nacional.

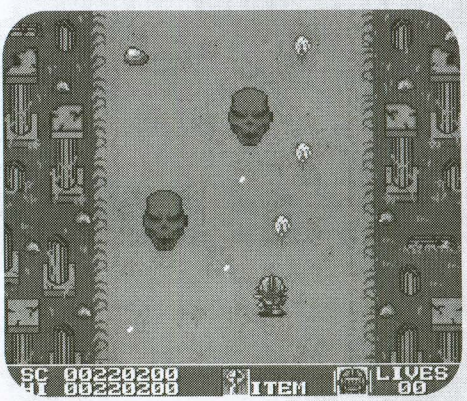
Estamos muy contentos de poder presentar un nuevo juego que además goza de unas buenas características técnicas al colectivo de usuarios españoles...

Nuestra única meta es que os divertais con Blue Warrior tanto como nosotros nos hemos divertido haciendolo.

Su precio es realmente bajo: 1800 pesetas. Y además incluye una finda de plástico con portada, etiquetas en color y porsupuesto unas detalladas instrucciones.

¡No te lo pierdas!

Moai-Tech Software (c) 2000



CD Player para MegaSCSI y Sunrise ATA-IDE

Esto no es mas que un player de CDs para MegaSCSI e IDE en modo grafico (screen 7) y raton (o no). Al iniciar el programa el mismo buscara el controlador disponible y un CD-ROM. Es necesario que el fichero CDPLAYER.RAW este presente en el mismo directorio que el CDPLAYER.COM. Su uso es muy sencillo, solo se trata de mover el puntero y pulsar los iconos, que son los siguiente: Eject/Load para expulsar e introducir la bandeja, Pause para pausar y reanudar la reproduccion, Play para reproducir desde la primera pista de musica, Stop para detener la reproduccion, Rewind para rebobinar a la anterior pista de audio en el disco, Fast Forward idem para la siguiente, Autoreverse para reiniciar la reproduccion al finalizar el disco y Random para reproducir pistas aleatoriamente. En pantalla se muestra el numero de pista actual y dos contadores de tiempo,uno hace referencia a la posicion absoluta en el disco y el otro a la posicion relativa al principio de la pista en curso.

Para salir hay que pulsar la tecla ESC, la musica finalizara al acabar la pista en curso. Tambien se puede salir con SHIFT+ESC, entonces la reproduccion finalizara al acabar el disco.

Notas: En el caso del interface IDE se requiere una BIOS version 1.80 o superior. Yo he probado el programa en mi MSX Turbo-R ST con MegaSCSI y un CD-ROM Teac 6x e IDE version 4.1 con bios 1.98 y 1.99 y un Mitsumi 4x, por favor si en tu caso no funciona, se cuelga o muestra algun error hazmelo saber. De momento el programa no funciona con el interface Novaxis, simplemente por falta de informacion tecnica. Si alguien sabe como mandar comandos SCSI con este controlador que por favor se ponga en contacto conmigo. Como autor del programa lo declaro de dominio publico, copialo tantas veces como quieras, destripalo, parchealo o hazte un bocadillo con el si te apetece.No me hago responsable de nada. Si quieres los fuentes pidemelos. Mi direccion electronica es:

Fidonet: 2:343/168.4
Internet: sergio.guerrero@ctv.es

Muchas gracias al Ramones/Periscoscop y al Hnestor/Antonio/Konami Man por compartir sus conocimientos y a K.Tsujikawa y Jon De Schrijder por hacer un hardware tan bueno para el MSX.

Un saludo.

Sergio Guerrero Miralles.

SUSCRIPCIONES (NOTA OFICIAL)

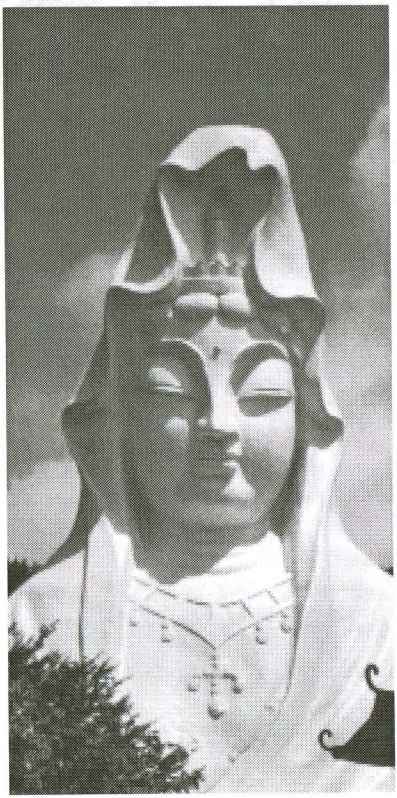
Hola a todos, os comunico que a partir de ya van a desaparecer el metodo de suscripci¢n, debido entre otras razones a que por problemas de tiempo solo sacaremos 2 numeros por a¤o, osea solo para las reuniones de Barcelona, si sacaramos algun otro numero seria entre medias y se os comunicaria aunque va a ser dificil ya que la mayor parte de la tirada se distribuye en las reuniones, poco a poco vamos consiguiendo mas suscripciones pero como nos vemos con la casi imposibilidad de sacar m s numeros para no poder cumplir preferimos no comprometernos m s de lo debido, que quede claro que por fondos no es ya que desde que comenzemos hace ya un par de a¤os largos siempre habeis respondido maravillosamente bien, de todas formas las suscripciones seguiran para todos aquellos que sean de fuera de Barcelona y no puedan por algun motivo asistir a las reuniones, el numero de cuenta tambien desaparece ya que cuesta 1500 al año y tampoco ha sido usado, asi que quien desee la revista u otro producto debera ser contrareembolso o mediante giro postal a las direcciones de siempre, gracias.

Julio Gracia París
Sicilia 95 entresuelo 1ª
Santa Coloma de Gramanet
BARCELONA 08921

ILLUSION CITY

CLASE:CD AUDIO + MANUAL
AUTOR:JAUME MART¡ GOMEZ
PRECIO:1500 pts

Pues si, parece que en los ultimos meses ha resurgido la nostalgia y ese deseo de rabia de seguir trabajando para nuestros MSX en algunos usuarios que gracias a Dios son los que mantienen y ojala sigan manteniendo muchos a¤os el Standar, en esta ocasi¢n es Jaume Mart¡ componente de FKD quien despues de muchas horas de gastar tiempo por nosotros nos ha obsequiado con este maravilloso Cd con todas las musicas del Illusion. Que Micro Cabin ya saco la banda sonora original?, si, pero el Cd los que lo hayais escuchado no se si os percatariais que los temas Fm eran grabados del Pc 98, y Jaume se ha encargdo de grabarlos todos en Midi, ademas de remasterizarlo a¤adien m s mejoras como fundidos, ecos, etc..., y la primera pista se ha currado un Mix con varios temas que estan de co¤a, aparte el orden de los temas sigue el orden del juego, y por si fuera poco el manual, un manual con una excelente maquetaci¢n y en el cual nos narra el motivo que le condujo a realizar tan digno trabajo, el pr¢logo del juego, la historia de cada tema, trucos para acabarnos tan maravillosa obra, buuffffff en fin sobran palabras. El precio es m s que justo yo diria un regalo si tenemos en cuenta el trabajo y la Illusion que hay en el, adem s os puedo garanticar que este Cd supera con creces al de Microcabin pues yo lo he tenido y para mi es mucho mejor, como podeis ver todo son alabanzas y es que no es para menos, siendo poseedor de un Turbo R y sin haber jugado ni una partida al Illusion con lo que tengo en mis manos no necesito jugarlo mentalmente ya lo he hecho. !!Cooommpraaaaaarrlooooooooo!!.



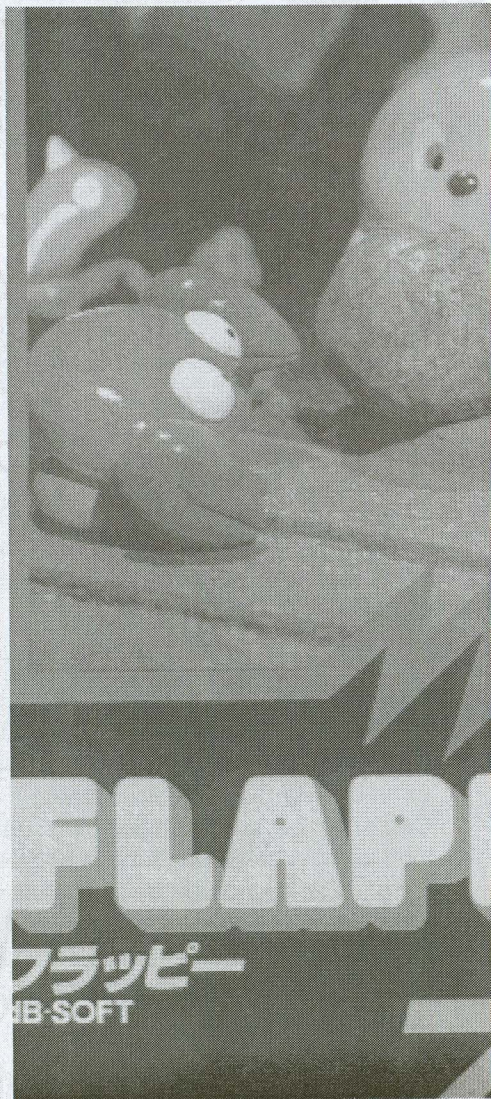
MSX PERFECT COVERS

CLASE:CD AUDIO
AUTOR:JORDI TOR

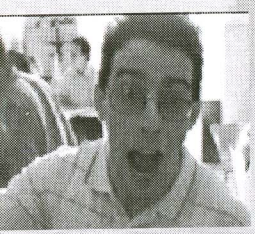
Que bien, a mis manos acaba de llegarme otro Cd repleto de musicas msx en formato midi que hara las delicias de muchos msxero/as, este Cd lo consegui en la ultima reuni¢n de Barna aunque hace dos que se vende, su precio es o era de unas 1000 o 1500 ahora no lo recuerdo bien y lo podias conseguir a traves de Jordi Tor que es el encargado del Stand de segunda mano y el productor de este Cd, que de donde a sacado las musicas midi? no lo se, lo que importa es que todos los que tengamos un reproductor de Cd podremos gozar de ellas sin tener que depender de otro ordenador para escucharlas. Lo unico que reprocharia de este Cd es que hay algunas canciones que estan muy usadas y que aburre ya escuchar como la mayoria de Konami que componen buena parte del grueso de este Cd, exceptuando la del Galious,el Mundo dos del Usas y una del Vampire que solo me suena a la Versi¢n de Mega Drive, o las del Sorcerian, pero tranquilos tambien hay temas excecionales que poco o nada se han tocado,como la del Aleste o el Ashguine 2, incluso hay una del Retaliator que como recordareis es un juego Holandes, hay 22 temas que son bastantes pero como he dicho antes hay algunos que aparte de repetirse m s que el ajo no esque esten muy bien hechos, me hubiera gustado un Cd con me nos temas pero que fueran distintos, que pasa con los Andorogynus, Dragon Quest, Undeadline, Psycho World y tantos y tantos otros juegos de MSX que tienen uns bandas sonoras excepcionales y estan vetados?, ya estoy harto de los Konami y Falcom que aparecen en todos los lados, no solo de Pan vive el hombre.

Jordi me ha confirmado que habra una segunda parte para adquirir el Cd podeis llamar a Ramon Ribas a su telefono 93 458 80 11.

Julio Gracia



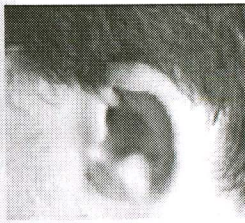
TODA GENERACIÓN TIENE UN ÍDOLO...
Y ESE ÍDOLO TIENE UN NOMBRE...
EL MESÍAS



Oh! El Mesías ha vuelto!!

De pequeño tenía un Spectrum

No podrás contra mi inmenso poder, te poseereeeeeé!!!



Calamar gigante encontrado en las playas de Badalona. Especímen de más de un millón de años

El Mesías, un ídolo de masas

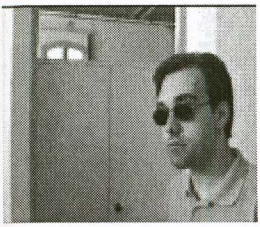
A continuación, voy a narraros algunas de mis experiencias en el centro cívico de Torre Mena donde se celebran las reuniones de Badalona aunque cuando me adentré en la sala, creí estar en otra dimensión, con entes que me hicieron sobrecoger de terror... Tenía miedo de no volver a casa.

Recuerdo que era un sábado en el que el sol resplandecía con hermosa belleza. Me dirigía yo hacia otra reunión de Badalona para encontrarme con mi "amigo" Oscar Centelles el cual me iba a proporcionar diversas joyas a cambio de un arma creada por satanás... dinero!!!

Conforme iba subiendo por las escaleras, noté algo extraño pues unos alaridos infrhumanos ensordecían mis pobres oídos. Cuando llegué a la puerta de la sala mis ojos se inundaron de imágenes dantescas, protagonizadas por seres de otros mundos salidos de juegos de MSX, que querían secuestrar a mis amigos e impedir que me adueñara de maravillosas reliquias. Así que tuve que poner mis cinco sentidos y emplear todos mis poder síquicos para vencer a los endemoniados y salvar a mis amigos

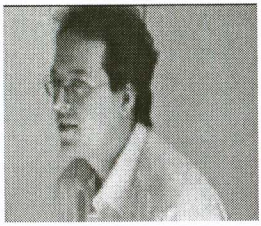
La batalla fure realmente dura, pue querían absorver mi alma pero con la ayuda de mis poderes mentales más la de mis amigos y mis joyas que tenían también poders ocultos pudimos devolver la paz al universo y enviar a los seres malignos al pozo impío de donde provenían.

FUERZAS DEL MAL

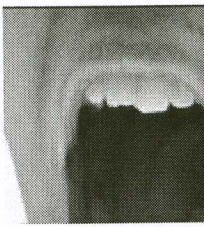


Os mataré con mis traducciones!

Déjamelos a mí, amo! Yo acabaré con ellos en un abrir y cerrar de ojos (mierda, si no puedo cerrar los ojos)



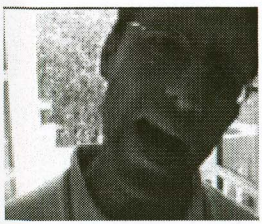
Vais a ver el auténtico poder de Konami man



Adelante Huracan Mi Bárrelos!!!

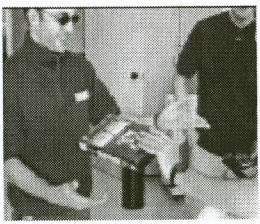
VS

FUERZAS DEL BIEN

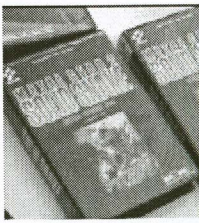


Mesías sálvanos, esto es un infierno!

Jaa, jaaa! Qué risa! María Luísa. Oh, no. he sido afectado por la risa de jaa, jaaaa!! Ramón Ribas



Corre, amigo Oscar! Dame el Double Snake!



Esta es el arma qu destruyó a todos lo seres del averno.

夢の超本格大冒険ロールプレイングゲーム

DRAGON QUEST II

ドラゴン クエストII　悪霊の神々（あくりょうのかみがみ）

スタッフ

モンスターデザイン	鳥山　明
シナリオ	堀井雄二
プログラム	㈱チュンソフト
音　　楽	すぎやまこういち
企画制作	㈱エニックス

MSX 2

ENIX

2メガ .ROM カートリッジ (RAM64K VRAM128K)

E-G20

定価6,800円